



ARSITEKTUR YANG LAIN

SEBUAH KRITIK ARSITEKTUR
AVIANTI ARMAND

Versi-Pdf.Lengkapnya.di.ipusnas.com

ARSITEKTUR YANG LAIN

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014
tentang Hak Cipta

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf i untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan atau huruf h, untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan atau huruf g, untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000 (satu miliar rupiah).
4. Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000 (empat miliar rupiah).

ARSITEKTUR YANG LAIN

SEBUAH KRITIK ARSITEKTUR

AVIANTI ARMAND



Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta



KOMPAS GRAMEDIA

ARSITEKTUR YANG LAIN
Sebuah Kritik Arsitektur

Oleh Avianti Armand

GM 617232002

©Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama
Jl. Palmerah Barat 29-37, Jakarta 10270

Perwajahan isi: Yan Moersid
Desain sampul: Yan Moersid

Diterbitkan pertama kali oleh
Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama
anggota IKAPI, Jakarta

Cetakan kedua (Cover baru) Mei 2017

www.gpu.id

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian
atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

ISBN: 978-602-03-5670-9

Dicetak oleh Percetakan PT. Gramedia, Jakarta
Isi di luar tanggung jawab Percetakan

DAFTAR ISI

06 . RUMAH	178 . WAJAH
14 . RUMAH TUHAN	186 . RUANG UNTUK ANAK
26 . 3 AM. 4 AM.	194 . SEMBARANG KOTA
38 . ZUMTHOR	204 . SEJENAK
48 . SANDY DARI BUKIT DURI	214 . SEOLAH-OLAH
60 . KITSCH	222 . PAGAR
68 . SEBELUM ARSITEK ADA	230 . SEKSUALITAS DALAM RUANG
76 . JENDELA	238 . ARSITEKTUR DALAM
86 . ARSITEK INDONESIA =	SECANGKIR KOPI
ARSITEK DUNIA?	246 . ARSITEKTUR DAN IKLIM
94 . 2046	268 . BERMAIN
102 . KOSONG	280 . BERJALAN KAKI
110 . ARSITEKTUR YANG LAIN	288 . LOST AND FOUND
122 . MONUMEN	294 . OTORITAS/EGO
132 . AIR	304 . POHON
142 . GAUDI	314 . SOU
152 . DAPUR	324 . TERKAIT DI KAIT
160 . BABEL, SEKALI LAGI	332 . TUKANG
170 . GELORA	

RUMAH

Mari kembali ke zaman ketika hanya ada Tuhan dan empat manusia: Adam, Hawa, Kain dan Habil.

Sesudah generasi pertama manusia secara mendasar terbagi oleh perbedaan kelamin—perempuan dan laki-laki—generasi kedua lalu terpecah oleh beda profesi, yang mengakibatkan perbedaan cara hidup, mungkin juga gaya hidup, dan karenanya perbedaan cara mereka menggunakan ruang dan berpikir tentangnya.

Kain—*Homo Faber*—adalah manusia yang bekerja mengolah tanah dan menjinakkan alam, secara fisik menciptakan sebuah bangun dunia artifisial baru. Ia berhak atas seluruh lahan di atas dunia. Habil—*Homo Ludens*—adalah manusia petualang, penggembala ternak yang mengembara. Ia membangun satu sistem hubungan yang lekat, sementara, antara alam dan kehidupan. Ia berhak atas segala yang hidup di muka bumi. Pembagian yang aneh, memang. Perselisihan tentu saja lalu terjadi. Dan, seperti kita semua ketahui, Kain membunuh Habil. Kutukan lalu ditimpakan pada Kain. Atas dosanya ia diusir dari tanah yg dipijaknya, seumur hidup. Pelarian dan terbuang di padang-padang tak terbatas di mana Habil pernah mengembara.

Jika sejarah Kain dan Habil dilihat dalam kerangka arsitektur, kita bisa melihat hubungan antara *nomadism* dan *settlement* dalam ambiguitas satu bangun ruang simbolik yang mendasar. Diyakini bahwa settler, orang-orang yang tinggal, adalah pembangun: rumah-rumah, kota-kota, dunia. Dengan demikian: arsitek. Sementara nomads, para pengelana yang tak berhenti pergi, penghuni belantara padang dan ruang-ruang terbuka, lalu dianggap sebagai: anti-arsitek. Bukan arsitek.

Tapi Habil mati. Dan Kain, si arsitek, dikutuk menjadi anti-arsitek. Lalu apa arti "rumah"?

Arsitektur selalu dipercaya lahir dari kebutuhan akan sebuah "ruang tinggal", *a space of staying*, bukan *a space of going*—dua pengalaman spasial yang berbeda: ruang dalam gua-gua dengan tanah-tanah yang terbajak, ruang-ruang yang terbentuk dari bumi yang digali, dan tenda-tenda yang bergerak menyeberangi muka bumi, tanpa meninggalkan jejak yang bertahan lama. Tapi sesungguhnya, hubungan antara arsitektur dan *nomadism* atau anti-arsitektur tidak dapat diletakkan begitu saja sebagai sebuah oposisi: arsitektur atau *nomadism*. Ada relasi sangat intens yang menghubungkan keduanya melalui *notions of journey*. Sangat mungkin bahwa *nomadism*, atau lebih tepatnya "pengembaraan"lah yang melahirkan arsitektur, sebuah upaya meletakkan konstruksi simbolik pada lansekap.

Bayangkan manusia pertama yang menjelajahi dunia dan mendirikan tanda-tanda untuknya, jauh sebelum kuil-kuil, jauh sebelum kota-kota. Proses itu tidak berhenti. Manusia terus pergi, meletakkan tanda-tanda pada lansekap, lalu muncul arsitektur. Pergi—meletakkan tanda-tanda—arsitektur. Terus dan terus. Dan bukankah sangat mungkin, manusia yang sama kembali ke tempat yang sama? Arsitektur tidak pernah sebuah tempat tinggal saja, arsitektur pun tempat untuk pergi.

Melompat ke beribu tahun sesudahnya, kita masih bertanya: apa arti “rumah”?

Saat ini, orang dipaksa keluar dari rumah. Terpentak-pentak dari satu tempat ke tempat lain dengan cepat. Waktu menjadi denyut baru kehidupan. Ruang-ruang jadi kabur. Kita tidak lagi tinggal di dalamnya, karena terus bergerak. Sesungguhnya, kita telah lama jadi penghuni “waktu”, sementara rumah telah menjelma menjadi sekadar “ruang transit”. Rumah kehilangan batas definitifnya dan menjadi sangat elastis. Kita punya ruang duduk di kafe-kafe berinternet, tidur di jalan-jalan dalam perjalanan pulang dan pergi ke kantor, menerima tamu di *lobby-lobby* hotel berbintang, makan malam di restoran-restoran yang berganti setiap kali.

KITA TELAH LAMA JADI
PENGHUNI "WAKTU",
SEMENTARA RUMAH TELAH
MENJELMA MENJADI SEKADAR
"RUANG TRANSIT".

Dalam lipatan-lipatan kota, ruang-ruang transit ini telah bertumbuh, teritori-teritori dalam perubahan terus menerus dalam waktu. Ini adalah tempat-tempat di mana hari ini sangat dimungkinkan untuk pergi melampaui pembagian berabad-abad antara "ruang-ruang pergi" dan "ruang-ruang tinggal". Rumah, juga kota, telah jadi sangat cair, dimana ruang-ruang antah berantah mengambil bentuk yang spontan, sebuah kepulauan urban dalam mana "ruang-ruang tinggal" adalah pulau-pulau dalam lautan luas yang dibentuk oleh "ruang-ruang pergi". Semua bergerak. Pulau-pulau itu berpindah. Berubah. Lalu—tak ada lagi "tempat", ruang yang diikat oleh hal-hal yang dekat dan intim. Semua lepas jadi hal-hal yang sekadar persinggahan dan tak kita kenali. Apalagi kita cintai.

Dan kita hilang ingatan tentang apa itu "rumah". Amnesia.

Lalu, apakah kita *nomad* atau *settler*? Ambiguitas itu begitu nyata kini. Kehilangan diri di tengah urban amnesia, kita akan bertemu dengan ruang-ruang yang banal dan ruang-ruang yang didefinisikan sebagai ruang-ruang tak sadar diri dari kota. Memori-memori yang tertindas, penolakan, ketiadaan kontrol, telah menghasilkan sebuah sistem dari ruang-ruang kosong dalam mana kita hanya mungkin melayang.

Mungkin kita memang perlu jangkar: momen-momen, benda-benda, orang-orang—yang bisa mengikat ingatan lepas dan mengembalikan rumah menjadi sesuatu yang intim. Yang membuat betah dan memberi makna. Mungkin juga cinta.

Seperti Hef. Di usia 82 tahun, Hugh Heffner terlihat setua umurnya. Dengan tangan yang gemetaran, dan telinga yang sering gagal berfungsi, dia tetap Mr. Playboy. Ia masih tetap mengenakan setelan kondangnya, piama sutra hitam dan jaket, merah beludru. Di Playboy Mansion yang terkenal itu—sebuah bangunan yang terinspirasi oleh arsitektur gothic yang, maaf, sangat kampungan, dan memiliki 30 kamar—dia tinggal bersama Holly, Bridget, Kendra, yang berusia 28, 33, 22. *Blonde*, dan sudah tentu cantik. Tiga? Banyak sekali! *Well*, sebelumnya: tujuh. Tapi, itulah Hef. Gadis-gadisnya membuatnya betah dan—ini yang penting—merasa muda. Rumah, untuknya, adalah *live-in girl friends*.

Lalu, Tadao Ando—arsitek yang selalu menggunakan material beton di dalam eksplorasi arsitekturnya. Dengan logika kausal sederhana, semua orang akan berkesimpulan bahwa dia tinggal dalam sebuah rumah beton. Dugaan itu salah. Hingga kini, ia tetap tinggal dalam sebuah rumah kayu yang telah dihuninya semenjak lahir. Sebuah rumah yang sangat kecil dan sederhana untuk nama besarnya.

Di sana ia tinggal dengan istri dan anjingnya yang bernama Le Corbusier. Di tengah derap perubahan Osaka yang begitu cepat, Ando berpegang pada setitik masa lalu yang intim. Ruang pribadi yang selalu memanggilnya pulang.

Pada seorang lelaki yang mencintai saya, saya bertanya, apakah makna rumah baginya. Ia menatap ke dalam mata saya, menjawab tanpa ragu: Kamu.

RUMAH TUHAN

Ini bukan percakapan fiktif, tapi benar-benar terjadi dalam sebuah pemaparan desain untuk rencana induk sebuah pusat kesenian di Cikini, pada suatu instansi pemerintah terkait yang identik dengan seragam berwarna *khaki*. Satu dari gugusan massa yang didesain adalah sebuah masjid.

T : Desain masjidnya kok sederhana sekali?

J : Memang tidak perlu mewah kan, Pak?

T : Kok *nggak* ada kubahnya?

J : Memang tidak perlu kubah kan, Pak?

T : Lalu bagaimana orang bisa langsung tahu kalau itu masjid?

J : Memang tidak perlu langsung tahu kan, Pak? Tapi nantinya, dengan bantuan *signage*, orang akan tahu.

T : Begini ya, Mbak, desain bangunan kan harus kontekstual, mengandung unsur setempat. Arsitektur mesjid setempat yang ada selama ini kan sudah identik dengan kubah. Selain itu harus ada ornamen islami-nya, dong. Kalau tidak begitu, ini bisa jadi bangunan apa saja, kan?

Lalu desain masjid yang sederhana itu ditolak, karena ia tidak mengenakan kubah di kepalanya dan tidak memiliki *ornamen islami*—apapun itu—pada tubuhnya. Tanpa keduanya, desain yang kami ajukan tidak bisa disebut masjid.

Padahal, kubah atau *dome*, punya sejarah panjang yang awalnya sama sekali tak berkaitan dengan Islam. Kubah pertama yang tercatat dibangun tak lama sesudah kebakaran besar di Roma pada tahun 64 M, di Domus Aurea yang terletak di lereng gunung Palatine. Sedang kubah, sebagai sebuah fitur arsitektur masjid, baru tercatat paling tidak sekitar abad ke-12. Jika masjid pertama yang dibangun oleh Rasulullah—Masjid Quba dan Masjid Nabawi di Madinah—berangka tahun 622 M, maka sangat mungkin pada awalnya keduanya tak berkubah.

Padahal, Masjid Hagia Sophia, yang arsitektur kubah raksasanya menjadi model dari banyak masjid dinasti Ottoman (Utsmaniyah) yang agresif menyebarkan Islam ke daratan Eropa—seperti Masjid Sultan Ahmed (Blue Mosque), Masjid Sehzade, Masjid Suleymaniye dan Masjid Rustem Pasha—pada mulanya adalah sebuah *patriarchal basilica*. Sebuah katedral, yang dibangun atas perintah Justinian, seorang kaisar Kristen, pada tahun 532 hingga 537 M, dan dianggap sebagai puncak kejayaan arsitektur Byzantium.

Padahal, arsitektur Kristen *Renaissance*-lah yang mempopulerkan bentuk kubah semenjak abad ke-15 dan mencapai puncaknya pada awal abad ke-18 dalam periode Barok. Penyebaran arsitektur kubah ini tidak hanya melingkupi Eropa, tapi meluas hingga ke Turki, India, dan Timur Tengah. Di area ini, model kubah yang paling banyak dipakai adalah yang berbentuk bawang. Seperti Taj Mahal di India, makam mewah tanda cinta.

Padahal, Masjid Demak, masjid pertama di Pulau Jawa yang dibangun pada tahun 1474 oleh para wali, memiliki atap miring bersusun yang menyerupai konstruksi atap pagoda atau kuil-kuil Hindu. Demikian juga Masjid Agung di Yogyakarta. Arsitektur masjid di Jawa ini bahkan pada akhirnya memengaruhi bentuk arsitektur masjid negara-negara tetangga, seperti Malaysia, Brunei, dan Filipina Selatan. Tak ada kubah di sana.

Jika masjid berakar kata *sa-ja-da* yang artinya bersujud, bukankah hanya itu yang penting? Tempat bersujud—memuliakan nama-Nya?

Tapi, baiklah. Ini sekadar masalah identitas. Kubah telah dipilih oleh sebuah konvensi untuk menjadi identitas arsitektur masjid, sehingga lalu ada ke-“kubah”-an dalam Islam. Sama seperti ada kaligrafi Arab dan ayat-ayat Al-Quran di dinding-dinding atau langit-langit masjid dalam Islam. Keduanya menjadi penanda atau simbol untuk menghadirkan Islam dalam sebuah bangunan. Mungkin itu yang dimaksud oleh bapak berseragam *khaki* di atas sebagai “ornamen islami”.

Ini *religious symbolism*: penggunaan simbol-simbol, termasuk bentuk-bentuk arsitektur, seni, kejadian-kejadian, atau fenomena alam, oleh sebuah agama. Simbol-simbol membantu menggaungkan mitos-mitos yang mengekspresikan nilai-nilai moral dari ajaran tersebut, membina solidaritas di antara sesama pemeluk, dan membimbing mereka untuk lebih dekat pada yang dipuja.

Simbol punya keterikatan sejarah yang tidak selalu datang dari dalam. Lebih sering, itu adalah hasil kesepakatan yang bersifat politis. Dan simbol adalah perangkat yang paling mudah digunakan untuk mendefinisikan sebuah rumah ibadah atau rumah Tuhan. Seperti patung ayam di pucuk atap gereja Calvinist. Seperti salib di gereja Protestan dan Katolik. Seperti Bintang David di rumah ibadah Yahudi.

Namun, adakah Tuhan di rumah Tuhan itu?

Seorang teman menemukan Tuhan dalam kabin pesawat yang sempit, ketika ketakutan dan kekaguman akan ketidakberdayaan begitu dekat. Ketika hidup dan mati dipisahkan hanya oleh hal-hal yang kita tidak tahu dan bisa terjadi kapan saja. Ketika keagungan-Nya terbentang luas di bawah kakinya yang hanya bisa pasrah. Teman yang lain menemukan Tuhan di wajah anaknya yang sedang nyenyak tidur. Teman lain lagi menemukan Tuhan dalam mata kekasih dan senyum di balik gerimis. Ada tempat-tempat dan situasi tertentu yang menggugah jiwa kita untuk bersujud dan menyebut nama-Nya dalam kekaguman yang, sesungguhnya, tak terkatakan: Allah Mahabesar. Maha—diucapkan untuk melampaui yang terukur: puncak gunung, jurang yang dalam, laut yang bergelora, matahari

terbenam, kelahiran, kematian, gunung meletus, hutan hujan, hujan, lembah hijau, cahaya, fajar menyingsing, bintang jatuh. Dan kita terpana, terpesona, tak berdaya akan kebesaran-Nya.

Tidak semudah menyematkan simbol, membangun sebuah rumah ibadah—Rumah Tuhan—pada dasarnya adalah sebuah upaya mereplika kondisi di atas ke dalam sebuah “ruang” untuk mendapatkan kembali pengalaman itu. Momen keterkejutan, ketakutan, kekaguman pada kehadiran Tuhan. Kehadiran itu sendiri relatif. Tidak pernah sama. Tidak mungkin terulang. Karena itu, setiap usaha akhirnya adalah ikhtiar yang sayup. Dalam upayanya, manusia lalu mencari tempat-tempat yang menakjubkan sebagai titik meletakkan batu untuk rumah Tuhan. Pura Besakih adalah satu contoh. Bayangkan sebuah dini di sana. Di ketinggian lereng Gunung Agung itu ada gugusan pura yang masih hitam. Diam. Tapi langit begitu hidup, gumpalan awan itu begitu takjub, menyingkir pada cahaya yang sedikit tapi kuasa memulai hari.

SKALA, PROPORSI, MEMEGANG
PERAN PENTING DALAM
DESAIN SEBUAH RUMAH
TUHAN DI MANA TUHAN HADIR
MELALUI KETINGGIAN DAN
KEMEGAHAN.



